



Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ?

Hovig ter Minassian

► To cite this version:

Hovig ter Minassian. Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ?. Géographie et cultures, 2012, 82, pp.121-139. hal-00832148

HAL Id: hal-00832148

<https://hal.science/hal-00832148>

Submitted on 10 Jun 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LES JEUX VIDEO : UN PATRIMOINE CULTUREL ?

Résumé : Depuis quelques années, les initiatives en faveur de la constitution d'un « patrimoine vidéoludique » se sont multipliées en France. Elles résultent de l'implication croissante de différents acteurs politiques, économiques ou associatifs favorables à la patrimonialisation des jeux vidéo. Cet article entend analyser les logiques et les stratégies qui sous-tendent ce mouvement. Pour que les jeux vidéo puissent être considérés comme un patrimoine culturel, il faut se demander à quelle identité sociale ou territoriale renvoie ce patrimoine. Par ailleurs, autour de ce processus de patrimonialisation gravitent des acteurs qui privilégient des stratégies de conservation différentes. Enfin, il faut prendre en compte les enjeux de cette patrimonialisation, c'est-à-dire pour les joueurs, la reconnaissance sociale de la légitimité culturelle de leur pratique, et, pour les industriels, le soutien économique des pouvoirs publics et plus largement de la société civile par l'octroi du statut d'objet culturel, voire d'œuvre d'art, aux jeux vidéo.

Mots-clés : jeux vidéo, patrimoine culturel, pratiques culturelles, conservation, émulation

Summary: For some years, initiatives favouring the constitution of a “video game heritage” have increased in France. They have born from the growing concern of different political or economical actors, and of players’ associations in favour of the patrimonialization of video games. This paper aims to analyze the logics and the strategies underlying this process in the case of video games. If video games should be seen as a cultural heritage, one has to ask himself to which social or territorial identity it refers. Besides, around this process, actors coexist, who support different conservation strategies. Finally, one has to take into account the stakes of this patrimonialization, i.e. for the players the social acknowledgment of the legitimacy of their cultural practice, and, for the industrials, the economic support of the public authorities and, more largely, of the society, by obtaining the acknowledgment of video games as cultural objects, and even pieces of art.

Keywords: video games, cultural heritage, cultural practices, conservation, emulation

Depuis les années 1990, les mouvements en faveur de la patrimonialisation du jeu vidéo se sont multipliés dans les pays industrialisés où sa pratique s'est largement diffusée, comme les États-Unis, la Grande-Bretagne ou l'Allemagne. En France, deux étapes importantes ont joué en faveur de cet élan : la prise de position du ministre de la Culture Frédéric Mitterand en faveur de la création d'un musée national du jeu vidéo, en avril 2010, et la tenue de l'exposition *Game Story. Une histoire à jouer* au Grand Palais, à Paris, en 2011. Les jeux vidéo seraient-ils le dernier avatar du « syndrome patrimonial » (Choay, 1996) qui caractérise les sociétés occidentales depuis les années 1970 ? C'est ce que donne à penser l'implication de différents acteurs politiques, économiques ou associatifs favorables à la patrimonialisation des jeux vidéo. Si, comme l'affirme Jean-Paul Guérin, tout projet de patrimoine culturel est un « projet économique et social » (2001), qu'en est-il pour les jeux vidéo ?

La notion de patrimoine culturel renvoie à un ensemble hétérogène d'objets à la fois matériels et immatériels (Leniaud, 2010). Nous entendons par patrimoine culturel des lieux, des objets ou des pratiques sociales ou culturelles hérités dont les valeurs, matérielles ou symboliques, s'imposent aux générations contemporaines. Dans cette perspective, la patrimonialisation est un processus de définition des critères de la « valeur patrimoniale » de l'objet considéré, et des outils qui doivent la protéger. Mais cette valeur elle-même est une construction sociale.

Elle résulte d'un processus de légitimation d'un objet, d'un territoire ou d'une pratique, et contribue au renforcement de la position sociale dominante des acteurs qui lui sont liés (Bourdin, 1984 ; Amougou, 2004). Dans la perspective des travaux qui ont appréhendé la patrimonialisation par ses logiques territoriales (Gravari-Barbas, Guichard-Anguis, 2003) ou historiques (Choay, 1996), ou en explorant le processus sous l'angle économique (Greffé, 1999), territorial (Semmoud, 2004 ; Veschambre, 2004) ou institutionnel (Melé, 1998), nous souhaitons soumettre à l'analyse un objet encore mal appréhendé par les sciences sociales en France, à savoir les pratiques vidéoludiques. Y a-t-il un patrimoine culturel francophone du jeu vidéo ? À quelle identité sociale ou territoriale renvoie-t-elle ? Quelles logiques sous-tendent cette patrimonialisation ? La convergence entre la volonté des pouvoirs publics d'accompagner l'industrie du jeu vidéo et la demande sociale d'une partie des joueurs de jeux vidéo ne témoigne-t-elle pas d'une instrumentalisation des processus de patrimonialisation culturelle ?

Au regard des travaux de géographie déjà menés sur le patrimoine culturel, cette question peut paraître faussement candide¹. Il s'agit en réalité moins de déboucher ici sur une définition du patrimoine vidéoludique francophone, que de comprendre les logiques qui sous-tendent les initiatives en sa faveur en France. Il faut pour cela d'abord se demander ce qu'implique de considérer le jeu vidéo comme un patrimoine culturel au regard de l'identité sociale et territoriale de ce patrimoine singulier. Dans un second temps, nous verrons quelles sont les solutions envisagées pour patrimonialiser les jeux vidéo et les acteurs qui gravitent autour de cet effort. Enfin, nous nous interrogerons sur les logiques de légitimation d'un patrimoine vidéoludique francophone. Nous faisons l'hypothèse d'une stratégie s'opérant dans deux directions : l'une tournée vers l'intérieur de la communauté de joueurs, l'autre vers l'extérieur. Ce qui est en jeu pour les joueurs est la reconnaissance sociale de la légitimité culturelle de leur pratique et pour les industriels, le soutien économique des pouvoirs publics et plus largement de la société civile par l'octroi du statut d'objet culturel, voire d'œuvre d'art, aux jeux vidéo.

LES JEUX VIDEO : DE LA PRATIQUE AU PATRIMOINE

Historiquement, les jeux vidéo naissent dans les laboratoires de recherche financés par l'armée américaine et les campus universitaires américains, au lendemain de la seconde guerre mondiale (Halter, 2006). D'abord limitée aux chercheurs et aux doctorants américains, la pratique des jeux vidéo se diffuse progressivement dans les bars puis les salles de jeux d'arcade, à partir des années 1970 et 1980, pour toucher la jeunesse masculine populaire (Kline, Dyer-Witherford, de Peuter, 2003). Parallèlement, l'industrie mondiale du jeu vidéo se structure progressivement autour de trois grands pôles que sont les États-Unis, le Japon et la Grande-Bretagne (Aoyama, Izushi, 2006). Dans les années 1990, les jeux vidéo entrent dans les foyers par le biais de la « console de salon », tout en élargissant leur marché à l'Europe. Si l'histoire des jeux vidéo, brossée ici de manière nécessairement réductrice, est relativement courte, la croissance rapide de l'industrie et des pratiques vidéoludiques ont poussé un certain nombre d'acteurs à militer en faveur de leur patrimonialisation.

La légitimation progressive de la pratique vidéoludique

Depuis une vingtaine d'années, les pratiques vidéoludiques se sont largement répandues, avec une explosion de l'offre et un élargissement constant de la population de joueurs. En France, la dernière enquête sur les *Pratiques culturelles des Français* (Donnat, 2009) en donne un

¹ Voir notamment les conclusions du colloque international *Patrimoine culturel et désirs de territoires : vers quels développements ?*, Université de Nîmes, 25-27 février 2010 (ART-Dev, Université Paul Valéry, Université de Nîmes, CNRS).

rapide aperçu : 36 % des enquêtés déclarent ainsi avoir joué aux jeux vidéo au cours des 12 derniers mois². En parallèle, on constate de plus en plus l'interpénétration entre la production vidéoludique et d'autres champs des pratiques culturelles, comme le cinéma (par le biais des adaptations) ou la musique (avec notamment l'organisation des *Video Games Live* au cours desquelles des musiques de jeux vidéo sont interprétés par des musiciens sur scène). Depuis le milieu des années 1990, les musées s'intéressent aux technologies numériques et aux jeux vidéo comme outils de conservation et de diffusion de la culture patrimoniale (École nationale du patrimoine, 1997 ; Ross, Donnelley, Dobрева, 2003). Cet intérêt a pu donner lieu à quelques expériences innovantes, comme la conception du jeu vidéo *Versailles 1685 : complot à la cour du Roi Soleil* (1997), notamment produit par la Réunion des Musées Nationaux. Plus récemment, en avril 2012, le musée du Louvre a acquis 1 500 consoles portables Nintendo 3DS pour remplacer progressivement les audioguides à disposition des visiteurs. La culture vidéoludique se diffuse également dans d'autres domaines comme le marketing, l'éducation ou la formation professionnelle. Ce mouvement semble traduire une *gamification* de la société, que l'on pourrait définir comme « l'adjonction de "mécanismes ludiques" à des activités qui étaient jusqu'alors étrangères au jeu » (Genvo, à paraître)³.

Comme en écho à cette massification, les discours sur les jeux vidéo ont largement évolué. Si la presse quotidienne continue de faire état des interrogations sur la désocialisation suscitée par la pratique vidéoludique, les travaux des chercheurs et des universitaires ont élargi les thèmes d'analyse. Dans les années 1980 et 1990, l'accent était mis sur la violence et l'addiction (Anderson, Ford, 1986 ; Young, 1996 ; Griffiths, 2000). Depuis les années 2000, les problématiques se sont élargies à l'observation des pratiques sociales ou culturelles qui s'expriment à travers les jeux vidéo (Boutet, 2008 ; Berry, 2009). Depuis quelques années, on constate cependant une montée en puissance des travaux de recherche sur les dimensions artistiques ou esthétiques des jeux vidéo. Pour prendre l'exemple de la France, les thèses de doctorat soutenues ou en cours portant sur ces questions se sont multipliées, notamment en sciences de l'information et de la communication (Genvo, 2006 ; Amato 2008) ou dans les disciplines artistiques ou audiovisuelles (voir par exemple Backowski, 2004 ; Blanchet, 2009).

Les jeux vidéo : un patrimoine culturel immatériel ?

Ce double mouvement montre qu'en France, le débat sur le statut du jeu vidéo comme produit culturel « noble », voire œuvre artistique, est largement ouvert, même s'il reste moins avancé que dans d'autres pays notamment du sud-est asiatique comme le Japon ou la Corée du Sud⁴. Dès lors, comme les films ou la musique, pourquoi les jeux vidéo échapperaient à leur patrimonialisation ? Mais d'abord, de quel patrimoine parle-t-on ?

Malgré la rupture technologique induite par la généralisation de l'informatique et des outils numériques, la notion de patrimoine vidéoludique pose des questionnements similaires à

² Les écarts sont cependant très variables selon les tranches d'âge. Par ailleurs, ce type d'enquêtes ne dit pas grand-chose de la diversité des manières de pratiquer les jeux vidéo, selon les milieux sociaux ou les niveaux d'études (Bruno, 1993 ; Trémel, 2001 ; Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011).

³ Pour comprendre les enjeux de la *gamification*, je renvoie aux archives vidéo de la conférence annuelle *Les signaux numériques 2012*, organisée par Aquitaine Europe Communication (http://www.dailymotion.com/video/xpmfk4_le-web-devient-apsolumo-1-5-les-signaux-numeriques-2012_tech), qui m'a été indiquée par un des relecteurs de l'article, que je remercie ici chaleureusement. Il faut dans le même temps rappeler la mise en garde de Sébastien Genvo à l'égard de la notion de *gamification*, qui traduit une vision essentialiste du jeu vidéo. D'après lui, ce sont moins des mécanismes ludiques que l'on pourrait définir et catégoriser *a priori* qui se diffusent, que des « attitudes ludiques » qui peuvent prendre des formes variables. D'où sa proposition de parler plutôt de « ludicisation » (Genvo, à paraître).

⁴ En Corée du Sud, les jeux vidéo occupent une place telle dans les pratiques culturelles que la proportion de joueurs est beaucoup plus grande, qu'il existe des ligues professionnelles de joueurs salariés, et que les compétitions de jeux vidéo sont retransmises sur les grandes chaînes de télévision (Paberz, 2012).

d'autres objets culturels dont le processus de patrimonialisation a déjà été étudié par les sciences sociales. Dans le cas du patrimoine maritime breton, Françoise Péron montre par exemple que le processus de patrimonialisation a tout autant servi à assurer la cohésion d'un groupe social qu'à donner un second souffle à une activité traditionnelle ou artisanale déclinante (Péron, 2002). Au contraire, dans le cas des jeux vidéo, ce mouvement de patrimonialisation accompagne l'expansion d'une industrie florissante qui cherche encore à affirmer le statut d'œuvre culturelle ou artistique des objets qu'il produit.

Par ailleurs, depuis la convention de l'UNESCO de 2003, la notion de patrimoine culturel immatériel tend à s'imposer. L'article 2 de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO ne limite plus le patrimoine culturel aux monuments ou aux objets, mais inclut les traditions, les expressions orales, voire certaines pratiques sociales ou certains rituels festifs⁵. En réalité tout patrimoine culturel est à la fois matériel et immatériel puisque l'objet patrimonialisé est porteur d'une dimension symbolique, ou anthropologique, qui le transcende. C'est pourquoi Jean-Michel Leniaud parle de dimension « métamatérielle », plutôt qu'immatérielle, du patrimoine culturel (2010). La patrimonialisation de la pratique vidéoludique serait alors la reconnaissance des valeurs constitutives de l'identité d'une certaine communauté humaine, d'un ensemble de pratiques sociales et culturelles liées au jeu vidéo. Mais, dans le cas de la France, par rapport à quelle identité sociale et territoriale le patrimoine vidéoludique se définirait-il ?

Quelle identité sociale ou territoriale pour le patrimoine vidéoludique ?

Parler de patrimoine vidéoludique francophone soulève deux remarques qui sont étroitement liées : d'abord, sur le fait que l'essor de la pratique vidéoludique s'inscrit dans un processus de mondialisation de l'industrie du jeu vidéo ; ensuite sur la difficulté d'identifier les lieux, acteurs et objets qui ont effectivement marqué, en France, l'histoire du jeu vidéo.

Pour Jean-Baptiste Clais, la pratique vidéoludique ne peut être rattachée à un groupe social ou un territoire particulier : le patrimoine vidéoludique ne traduirait donc pas l'identité culturelle d'un territoire (2005). On sait cependant qu'il existe des modalités variables dans l'espace de la pratique vidéoludique, par exemple en Corée du Sud où la pratique professionnelle est beaucoup plus répandue (Paberz, 2012) ; ou bien que certaines productions sont fortement ancrées dans le contexte géopolitique de leur aire géographique d'origine (Halter, 2006), à l'image de *UnderSiege*, jeu vidéo sorti en 2005 et développé par le studio syrien Afkar Media, qui met en scène la seconde *Intifada*. Il y a donc un sens à parler d'ancrage territorial de la production et de la pratique vidéoludique, qui doit nous conduire à « l'examen contextualisé des pratiques » (Paberz, 2012, p. 244).

Cet ancrage n'est pas contradictoire avec la mondialisation de l'industrie du jeu vidéo. C'est justement parce que le processus de mondialisation joue sur les différences entre les territoires, favorisant l'émergence de nouvelles identités territoriales (Buléon, 2001), que se développent des pratiques ou des productions culturelles de plus en plus rattachées à des territoires ou des aires géographiques spécifiques. L'émergence de filières du jeu vidéo en Jordanie ou en Iran s'explique par la volonté de proposer une offre vidéoludique alternative à la production occidentale jugée « pro-américaine ». De même, le jeu vidéo *7554*, développé et édité par le studio vietnamien Emobi Games en 2011, permet de rejouer la bataille de Diên Biên Phu contre les troupes coloniales françaises.

Revendiquer une patrimonialisation des pratiques vidéoludiques pose donc la question de son identité territoriale et de son ancrage. S'agirait-il d'un patrimoine culturel immatériel national, européen, mondial ? Faudrait-il patrimonialiser la part « francophone » des pratiques vidéoludiques ? Cela conduirait à identifier, au sein d'une production historiquement née aux

⁵ C'est ainsi que le « repas gastronomique des Français » a été classé patrimoine culturel immatériel de l'humanité en 2010.

États-Unis et au Japon, les traits caractéristiques du jeu vidéo « à la française ». Certes, l'histoire du jeu vidéo en France peut mobiliser ses héros⁶ ou ses succès internationaux⁷. Mais, en 2003, on estimait que la part du marché français détenue par des jeux vidéo conçus en France était de l'ordre de 5 à 10 % (Fries, 2003)⁸. Par ailleurs, les grands noms de l'industrie française du jeu vidéo s'internationalisent de plus en plus, à l'image de la société *Ubisoft*. Son siège social est à Montreuil-sous-bois, en banlieue parisienne, elle possède des studios de développement à Montpellier, Montreuil, mais aussi à Montréal, Shanghai ou encore Bucarest. Par ailleurs, elle ne réalise que 15 % de son chiffre d'affaires en France, et son personnel est trois fois plus nombreux au Canada qu'en France (Fries, 2003).

L'idée de parler de patrimoine culturel pour les jeux vidéo ne va pas de soi, pas seulement parce qu'elle met en mouvement une réflexion sur le statut artistique ou culturel du jeu vidéo, mais aussi parce qu'elle interroge l'objet, l'identité et l'échelle de référence de la pratique vidéoludique. Ces questionnements sur la patrimonialisation du jeu vidéo ne sont pas spécifiques au médium. En revanche, elles induisent des réponses spécifiques qui prennent en compte le statut particulier de l'objet.

ENJEUX TECHNIQUES ET JEUX D'ACTEURS AUTOUR DU PATRIMOINE VIDÉOLUDIQUE

Les actions en faveur de la patrimonialisation du jeu vidéo témoignent d'un effort récent mais croissant de la part d'acteurs aussi bien publics que privés. Elles renvoient à des interrogations plus larges sur la conservation des documents électroniques. S'il paraît acquis que le patrimoine vidéoludique n'a de sens que si les jeux vidéo continuent à être joués (Clais, 2005), il faut en explorer les enjeux et prendre en compte les acteurs qui gravitent autour.

Jouer et sauvegarder

Pour détourner le titre des actes d'un colloque sur le patrimoine (Gravari-Barbas, 2004), pour « habiter » le patrimoine vidéoludique, il faut y jouer. Il n'y a là pas de spécificité majeure du jeu vidéo par rapport à d'autres patrimoines culturels : l'enjeu de la patrimonialisation du jeu vidéo éclaire bien la différence entre un patrimoine mis sous cloche, pour lequel l'accès est réglementé ou limité, et un patrimoine vivant, c'est-à-dire pour lequel le maintien de son usage ne compromet pas sa conservation.

On retrouve dans la patrimonialisation du jeu vidéo des préoccupations et des enjeux déjà anciens liés plus largement à la conservation des documents électroniques (voir par exemple Waters, Garrett, 1996 ; École nationale du patrimoine, 1997 ; Lupovici, 2000 ; Documentation Abstracts, 2002 ; Vincent, 2010). Il existe actuellement quatre grandes approches pour l'archivage et la conservation de documents électroniques : l'approche muséologique, la migration de contenu vers un support plus récent, l'émulation et la description (Vincent, 2010). Dans le cas des jeux vidéo, il s'agit d'une part de conserver les œuvres elles-mêmes ; d'autre part d'en garantir l'accessibilité et l'usage. Autrement dit, il ne s'agit pas seulement de conserver l'objet lui-même, mais aussi la machine qui permet d'y jouer. Dès lors, c'est plutôt l'approche muséologique qui est explorée ou, à défaut, celle de l'émulation.

⁶ Comme le concepteur de jeu vidéo Frédéric Raynal, qui a donné naissance à la série *Alone in the Dark*, dont le premier, sorti en 1992, est considéré comme un des premiers grands jeux vidéo de type « survival horror ».

⁷ C'est le cas de *Rayman contre les lapins crétins* (*Ubisoft Montpellier*, 2006). *Assassin's Creed*, sorti en 2007 et ayant connu un succès équivalent, a au contraire été développé dans un studio montréalais d'*Ubisoft*.

⁸ L'auteur du rapport souligne que ce chiffre n'inclut pas les productions délocalisées, mais il est tout de même révélateur de la faiblesse de la présence des studios de développement français sur le marché mondial du jeu vidéo.

Or, la principale limite de l'émulation est qu'elle ne permet pas replacer l'utilisation du logiciel concerné dans le contexte technologique de son époque de production (Rothenberg, 1999). Le jeu vidéo ne se traite pas comme n'importe quel document électronique : la configuration spatiale (ce qui inclut l'environnement technologique) de la pratique vidéoludique détermine l'expérience vidéoludique. Le jeu vidéo n'est pas seulement une série de codes informatiques, c'est aussi un « système spatial » (Rufat, Ter Minassian, 2011), une configuration technique et spatiale particulière qui comprend l'écran sur lequel le jeu vidéo est joué (écran de télévision ou borne d'arcade), la machine sur laquelle il est joué (une machine de l'époque ou un ordinateur récent qui « simule » un environnement logiciel plus ancien), et enfin le lieu dans lequel le jeu vidéo est joué. Préserver le jeu vidéo, c'est préserver le dispositif spatial comme condition de réalisation de l'expérience vidéoludique. L'émulation redéfinit l'espace matériel du joueur. Elle a donc un impact sur les interactions entre l'espace du joueur et l'espace dans le jeu, et plus généralement sur ce que M. Triclot nomme les « régimes d'expérience » de la pratique vidéoludique (2011). C'est pour cette raison que beaucoup d'acteurs associatifs ont plutôt fait le choix de la conservation, contre celui de l'émulation, comme en témoignent les différents efforts de collection de jeux vidéo, qui se sont multipliés en France ces dernières années.

L'effort croissant de conservation du jeu vidéo en France

Même si le débat sur l'émulation est encore loin d'être fermé, il n'a pas empêché la multiplication de nombreuses initiatives en vue de la conservation des jeux vidéo en France, autour duquel se positionnent des acteurs différents, principalement institutionnels et associatifs. Par ailleurs, il faut s'interroger sur le rôle à jouer de la part des acteurs industriels. Depuis la loi de 1992 sur le dépôt légal, la Bibliothèque Nationale de France a pour mission de collecter la totalité des logiciels édités, distribués ou importés officiellement en France. Les jeux vidéo sont concernés au même titre que les autres documents multimédia. À l'heure actuelle, le fonds documentaire de la BNF compte environ 13 000 jeux vidéo qui apparaissent en interrogeant le catalogue de la bibliothèque, auxquels il faut ajouter environ 2 000 jeux, parmi les plus anciens, mal référencés, avec des jeux remontant à 1980 et 1981⁹. La stratégie de collection à l'égard des jeux vidéo est de les rendre jouables, quitte à privilégier la solution de l'émulation pour faciliter leur accessibilité. Ainsi, un « lecteur » peut demander qu'on lui installe quelques vieilles machines ou quelques vieux jeux vidéo en rez-de-jardin de la BNF. Ce « fonds documentaire » s'est progressivement constitué à la faveur de l'application du dépôt légal et d'une politique d'acquisition et de complétion des collections déjà existantes. Pour 2010, environ 700 nouveaux jeux vidéo ont été déposés à la BNF, dont 497 de la part des principaux éditeurs, et 305 titres plus anciens ont été achetés. Xavier Sené, chef du service « multimédia » au département « audiovisuel » de la BNF¹⁰, relève cependant le fait que beaucoup d'éditeurs « ne jouent pas complètement le jeu » : la BNF éprouve parfois certaines difficultés à rappeler aux éditeurs l'obligation du dépôt légal, tous les jeux vidéo ne sont pas systématiquement déposés à l'image des éditeurs étrangers où le dépôt légal n'a pas d'équivalent. D'autres acteurs industriels expriment leur peur que les jeux communiqués au public par le biais de la BNF ne soient pas achetés, voire qu'ils soient piratés, ce qui constituerait un manque à gagner. Enfin, pour les jeux les plus anciens, certains éditeurs ne disposeraient plus de stock.

Ce désintérêt général de la part des acteurs industriels de la mission de conservation de la BNF semble révélateur de l'absence de sensibilité à la question patrimoniale. Selon Xavier

⁹ À titre comparatif, le site Internet communautaire *Mobygames.com* recense plus de 60 000 jeux vidéo, y compris des titres exclusivement sortis aux États-Unis ou au Japon. Le site compte environ 48 000 jeux postérieurs à 1992 (site consulté en septembre 2011).

¹⁰ Entretien réalisé le 14 octobre 2011 qui a permis de recueillir les chiffres utilisés dans ce paragraphe.

Sené, c'est peut-être du côté des petits éditeurs que l'on trouve les acteurs les plus enclins à respecter l'obligation du dépôt légal, mais il s'agirait là moins d'une volonté de participer au projet patrimonial de la BNF que d'obtenir une reconnaissance institutionnelle de la dimension créative de leur œuvre.

Du côté des acteurs informels, des associations de collection et de conservation des objets liés aux jeux vidéo se sont multipliées, la plus dynamique d'entre elles étant sans doute l'association MO5.COM, créée en 1996. La publication à l'été 2010 de quelques articles en ligne relayés par le site Internet de l'association est caractéristique de l'argumentation des acteurs associatifs à l'égard de la patrimonialisation du jeu vidéo¹¹ : les pratiques vidéoludiques sont devenues une composante à part entière de nos pratiques culturelles, touchant toutes les tranches d'âge et tous les milieux sociaux. De fait, les jeux vidéo sont de plus en plus considérés comme un bien culturel¹². La patrimonialisation du jeu vidéo doit donc être défendue dans la mesure où l'on se doit de considérer le jeu vidéo comme une source d'inspiration artistique, voire un art à part entière. Pour soutenir cette logique, l'association MO5.COM a été co-organisatrice de l'exposition « MuseoGames » qui s'est tenue au Musée des Arts et Métiers, à Paris, entre juin 2010 et mars 2011. Elle a également participé à l'organisation de l'exposition « Game Story » qui s'est tenue de novembre 2011 à janvier 2012 au Grand Palais, à Paris. Plus largement, elle défend le projet d'un musée national des jeux vidéo¹³. On peut cependant s'étonner du manque de synergies entre le monde associatif et des acteurs institutionnels comme la BNF dans la co-organisation de ces deux événements. Sans doute faut-il y lire la volonté, de la part des associations comme MO5.COM, de se positionner comme des acteurs plus « experts » de la patrimonialisation des jeux vidéo. Ce qui se joue donc autour de l'organisation de ces expositions, c'est la légitimation du rôle que certains acteurs doivent avoir dans le débat sur la patrimonialisation.

On voit ainsi qu'à travers les enjeux de la patrimonialisation des jeux vidéo se joue le repositionnement d'acteurs institutionnels ou associatifs qui gravitent autour de cette industrie culturelle. La question de la conservation des jeux vidéo n'est pas seulement d'ordre technique. C'est pourquoi, il reste à analyser les logiques économiques et sociales d'un patrimoine vidéoludique.

LE PROJET ECONOMIQUE ET SOCIAL DE LA PATRIMONIALISATION DU JEU VIDEO

Tout patrimoine est identitaire et stratégique : il vise à « pérenniser le groupe en affirmant sa différence face aux autres groupes par le biais d'héritages culturels mis en exergue » (Péron, 2001, p. 21). Dans le cas des jeux vidéo, cette stratégie s'exprime sans doute dans deux directions : l'une, tournée vers l'extérieur de la communauté de joueurs, pour légitimer la pratique vidéoludique et son statut d'objet artistique et culturel ; l'autre tournée vers l'intérieur de la communauté de joueurs, pour légitimer les *bonnes* pratiques et configurer le champs des acteurs du milieu du jeu vidéo.

Le soutien des pouvoirs publics à l'industrie du jeu vidéo

¹¹ Le texte, publié en quatre parties, est disponible à partir de cette adresse : <http://mag.mo5.com/actu/4827/edito-jeux-video-et-patrimoine/>.

¹² L'article rappelle que Michel Ancel et Frédéric Raynal, parmi les concepteurs français de jeux vidéo les plus connus, y compris à l'échelle internationale, ont été faits « Chevaliers des Arts et des Lettres » en 2006.

¹³ Ce type d'initiative n'est pas propre à la France : il existe depuis 1997 à Berlin un musée consacré aux loisirs interactifs. Une nouvelle exposition permanente y a été inaugurée en janvier 2011, entièrement dédiée aux jeux vidéo.

En France, les pouvoirs publics, dès les années 1990, soutiennent le développement de la filière du jeu vidéo. Plus récemment, l'un des événements marquants de ce soutien fut le discours prononcé par le ministre de la Culture Frédéric Mitterrand au cours d'un déplacement le 26 avril 2010 dans le nord de la France, pour faire la promotion d'un projet de musée national des jeux vidéo.

Avant d'analyser le contenu et les logiques qui sous-tendent ce discours, il faut d'abord s'interroger sur le lieu où il a été prononcé. Pour cela, ont été recensés les studios de développement (c'est-à-dire ceux qui conçoivent des jeux vidéo), les éditeurs (ceux qui les produisent et les commercialisent), les entreprises du *middleware* (c'est-à-dire ceux qui développent des outils qui servent à leur tour à concevoir des jeux vidéo), ainsi que les formations qui mènent aux métiers du jeu vidéo. La base de données a été établie à partir de l'annuaire en ligne de l'Agence Française du Jeu Vidéo (AFJV)¹⁴. Élaborer un tel recensement comporte des limites : il est difficile d'établir le niveau d'exhaustivité des données ainsi collectées¹⁵. On peut néanmoins supposer que l'annuaire est assez représentatif des acteurs du monde du jeu vidéo, les entreprises ayant tout intérêt à adhérer à l'association qui facilite la diffusion de l'information et la promotion de la filière en général. On trouve ainsi dans l'annuaire aussi bien des grandes entreprises à l'activité mondialisée que de petits studios spécialisés dans la production dite « indépendante » ou « alternative »¹⁶. La seconde limite tient à l'absence de données sur la vitalité des entreprises recensées. Mais l'annuaire semble relativement fiable : il a notamment tenu compte de la fermeture du studio de développement *Wide Screen Games* à l'automne 2009, ou du studio *Monte Cristo*, au printemps 2010.

Les données ainsi récoltées mettent en évidence la polarisation de la filière du jeu vidéo en France. On y retrouve le poids écrasant de la région Île-de-France, qui comptabilise 135 entreprises ou formations dédiées aux jeux vidéo, dont plus de la moitié à Paris même (81). C'est dans l'agglomération parisienne que sont localisés parmi les plus importants studios de développement (*Mobigame* et *Quantic Dream* à Paris, *Cyanide* à Nanterre, *Blizzard* à Versailles) ou éditeurs (*Sony Computer Entertainment France* à Paris, *Disney Interactive Studios* à Marne-la-Vallée, *Take 2* à Palaiseau ou encore *Nintendo France* à Cergy-Pontoise). Le rayonnement international de la métropole, la proximité de la main d'œuvre qualifiée et l'existence du pôle de compétitivité CAP DIGITAL jouent sans doute ici à plein régime pour expliquer cette concentration dans le territoire parisien ou en proche banlieue. Le second pôle français du jeu vidéo est celui de Lyon, qui peut s'appuyer sur la présence du pôle de compétitivité IMAGINOVE, comptabilisant 23 entreprises liées à la filière du jeu vidéo (dont deux poids lourds de l'édition de jeu vidéo, *Atari Europe* et *Electronic Arts France*), ainsi qu'une formation universitaire spécifiquement dédiée au jeu vidéo. Le troisième pôle est celui de Montpellier (avec 7 entreprises et 3 formations) qui tient sans doute à la présence historique d'*Ubisoft*. Enfin, le quatrième pôle est celui du nord de la France, dans la conurbation de Lille-Roubaix-Tourcoing (avec notamment la présence des studios de développement *Ankama* et *Hydravision*, et de l'éditeur *Bigben*). La région Nord-Pas-de-Calais

¹⁴ http://www.afjv.com/annuaires_jeux_video.php.

¹⁵ Pour un tel travail, on aurait également pu utiliser la base de données SIRENE, dont la nomenclature d'activités françaises révision 2 (NAF rév. 2 2008) comporte une catégorie « édition de jeux électroniques ». En réalité, elle ne permet pas de distinguer concepteurs et éditeurs, d'autant que la plupart des petites entreprises sont à la fois concepteurs et éditeurs de leurs produits. La consultation de la base de données SIRENE indique 160 entreprises pour 2009, ce qui est relativement proche des 166 concepteurs et éditeurs repérés en 2011 dans l'annuaire de l'AFJV.

¹⁶ Par ailleurs, le site Internet du pôle de compétitivité IMAGINOVE recense 23 entreprises dans la filière du jeu vidéo, ce qui correspond exactement au nombre d'entreprises recensées à partir de l'annuaire de l'AFJV. Si on peut douter que l'annuaire soit complètement à jour, on peut au moins espérer que la liste des adhérents au pôle de compétitivité l'est.

ne bénéficie pas d'un pôle de compétitivité similaire à CAP DIGITAL ou IMAGINOVE, en revanche la filière locale du jeu vidéo est soutenue par un « pôle d'excellence économique » orienté sur la créativité numérique et l'image.

Dans cette région, la filière du jeu vidéo s'appuie sur une histoire encore plus récente qu'ailleurs : le principal acteur industriel de la région, le studio de développement *Ankama*, est créé en 2003. On est donc en droit de s'étonner que la promotion de la patrimonialisation du jeu vidéo ait été faite dans cette région et non en Île-de-France ou en Rhône-Alpes, principaux pôles historiques de l'industrie du jeu vidéo francophone. Ce décalage est révélateur d'un des enjeux de cette patrimonialisation, qui tient beaucoup plus au soutien à la filière industrielle du jeu vidéo qu'à la reconnaissance de l'importance des pratiques vidéoludiques dans le champ plus large des pratiques culturelles.

On peut donc supposer que le projet de patrimonialisation exposé dans la région Nord remplit deux objectifs convergents : celui de soutenir la création d'emploi dans une région qui affiche encore le taux de chômage le plus élevé de France (quasiment 13 % à la fin de l'année 2010, contre une moyenne en France métropolitaine de 9,3 %, selon les données de l'INSEE) ; celui de légitimer le soutien à la filière du jeu vidéo par « l'anoblissement » de la production vidéoludique. Ce deuxième objectif transparait particulièrement dans le contenu du discours prononcé en avril 2010 par le ministre de la Culture.

De l'industrie culturelle au patrimoine culturel

Un tournant s'est sans doute joué au cours de la décennie 2000 dans le regard que les pouvoirs publics portent à la filière du jeu vidéo. Le jeu vidéo est passé du statut d'industrie culturelle légitime à celui de patrimoine culturel légitime. En témoignent les propositions faites par le ministre de la Culture à l'occasion de ce déplacement et la rupture dont elles font preuve par rapport à celles élaborées au début de la décennie. Dans un rapport de 2003 commandé par le ministère de l'Économie et des Finances et intitulé *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France* (Fries, 2003), les mesures visent principalement à renforcer l'attractivité et la compétitivité des entreprises francophones pour encourager les grands éditeurs internationaux à confier leurs projets ou à les faire sous-traiter à des studios de développement installés en France. Les propositions évoquées par le ministre de la Culture à l'occasion de son déplacement à Tourcoing en avril 2010 s'inscrivent dans une autre démarche. Il s'agit toujours autant de soutenir l'industrie du jeu vidéo, mais en affirmant la dimension culturelle et artistique de la pratique vidéoludique. Parmi les mesures évoquées, comme le renforcement du crédit d'impôts et de l'aide à la production, le lancement d'une mission sur le statut juridique du jeu vidéo, ou le soutien à l'innovation par la création de prix récompensant les meilleures œuvres, le discours a consacré une large part à l'idée d'inscrire le jeu vidéo dans une démarche patrimoniale. Cette proposition répond à l'effort fourni depuis plusieurs années par le secteur associatif pour promouvoir la conservation des jeux vidéo. Sans nécessairement préciser le champ couvert par ce patrimoine vidéoludique, cette proposition fait passer le jeu vidéo du collectionneur au musée. Comme le rappelle D. Poulot, le musée est une institution « centrale et incontestée de la culture occidentale » (Poulot, 2009, p. 3). Le dispositif muséal légitime le statut d'œuvre d'art du jeu vidéo.

Enfin, il n'est pas anodin que le discours du ministre de la Culture ait été prononcé au Fresnoy, c'est-à-dire dans un centre de formation et d'exposition artistique ouvert en 1997 et dédié aux arts contemporains, et particulièrement aux arts audiovisuels. Ce qui se joue ici c'est la légitimation du soutien à l'industrie du jeu vidéo non par l'importance de la pratique vidéoludique en France, mais par la filiation à des industries considérées comme plus nobles, comme celles liées aux arts graphiques ou à l'audiovisuel en général. La diversification des formations dispensées par l'école *Supinfocom*, créée en 1988 à Valenciennes mais qui propose

depuis 2001 une formation *Supinfogame*, entièrement dédiée aux métiers du jeu vidéo, en est peut-être la preuve.

Du *retro-gaming* au patrimoine

Le projet économique et social de la patrimonialisation du jeu vidéo ne s'adresse pas seulement aux acteurs extérieurs à ceux du secteur du jeu vidéo. Il s'adresse également aux acteurs « endogènes » à la communauté de joueurs. En l'absence de données qualitatives précises, nous nous contenterons d'évoquer quelques pistes de réflexion qui pourront alimenter une analyse future.

Nous faisons en effet l'hypothèse que la demande croissante pour une patrimonialisation du jeu vidéo traduit un mouvement de légitimation d'une « bonne » pratique vidéoludique et de hiérarchisation de la production vidéoludique, qui passe par le *retro-gaming*. On désigne communément par là le fait de jouer à des jeux vidéo anciens, même si cette tendance masque en réalité des pratiques vidéoludiques variables¹⁷. Le terme de *retro-gaming* nous semble cependant incorrectement traduire l'ensemble des pratiques visées. D'abord, peut-on dire d'un joueur qui n'a pas cessé de jouer aux mêmes jeux depuis le début de sa « carrière de joueur » (pour reprendre l'expression de S. Coavoux, 2008), qu'il fait du *retro-gaming* ? Par ailleurs, dirait-on d'un pianiste qui joue des œuvres du 19^{ème} siècle qu'il fait de la « retro-musique » ? Nous estimons que le *retro-gaming* participe de stratégies, conscientes ou inconscientes, de différenciation de la pratique vidéoludique au sein de la communauté de joueurs. Des travaux de sociologie ont montré que la hiérarchie des types de pratiques vidéoludiques existait de manière plus ou moins explicite dans le champ social des joueurs (Coavoux, 2008 et 2011 ; Berry, 2009). Certaines pratiques apparaissent alors plus nobles que d'autres, voire plus « légitimes », selon les jeux et selon les milieux. Dans cette perspective, il est possible de se demander si la pratique d'anciens jeux ne relève pas également de logiques de légitimation de certaines pratiques ou de positionnement de certains joueurs ou de certaines communautés de joueurs par rapport à d'autres. S'agit-il alors d'une posture individuelle qui consiste à retrouver des expériences ludiques passées (auquel cas le patrimoine vidéoludique remplirait complètement son rôle d'objet mémoriel) ou à revivre l'histoire du jeu vidéo (jouer à des jeux qu'on ne connaissait pas) ; ou bien une posture collective qui consiste à légitimer la pratique contemporaine du jeu vidéo en forgeant son histoire ? Sans doute les deux à la fois. Cette mode du *retro-gaming* est exploitée par les éditeurs de jeux vidéo qui ont bien compris l'intérêt financier de la soutenir avec la réédition d'anciens jeux ou d'anciennes séries, voire d'anciennes consoles.

CONCLUSION

La reconnaissance de l'importance acquise en France par les pratiques et l'industrie vidéoludiques ne doit pas être confondue avec le projet de patrimonialisation du jeu vidéo. Il s'agit dans un cas de comprendre comment les jeux vidéo ont pu trouver sa place dans le champ plus large des pratiques culturelles, et d'analyser les logiques économiques, sociales et artistiques, qui sous-tendent les pratiques vidéoludiques. Dans l'autre cas, il s'agit d'une stratégie de légitimation de cette même pratique, non spécifique au milieu du jeu vidéo.

On voit ainsi qu'avec la question de la patrimonialisation du jeu vidéo se rejouent des préoccupations communes à tout patrimoine qui fait l'objet d'un débat. Tout processus de patrimonialisation entend clarifier le statut de l'objet défendu, définir le champ d'application (l'objet lui-même, les produits dérivés), la communauté visée et l'échelle de référence. Par

¹⁷ L'objet de cet article n'étant pas d'explorer la diversité des pratiques de *retro-gaming*, on renverra au travail de thèse de J.-B. Clais (2011). On pourra également consulter l'article du site Internet [grospixels.com](http://www.grospixels.com/site/dosretro1.php) consacré aux jeux vidéo (<http://www.grospixels.com/site/dosretro1.php>).

ailleurs, il nécessite de définir les conditions d'accès du public au patrimoine. De ce point de vue, la réticence de certains éditeurs à jouer le jeu du dépôt légal peut en constituer une limitation forte. Enfin, tout processus de patrimonialisation exprime des logiques économiques et sociales, mais aussi des jeux d'acteurs dont les prises de position visent à légitimer leur place dans le débat patrimonial.

Plusieurs questions restent encore en suspens. Il faudrait pouvoir interroger plus largement les acteurs économiques et associatifs pour mettre en évidence une diversité des prises de position au sein des tendances évoquées dans cet article. Des entretiens plus approfondis devraient être menés auprès de joueurs et d'acteurs associatifs adeptes de *retro-gaming* pour décrypter les logiques en jeu. Enfin, la prise de position des pouvoirs publics au profit de la patrimonialisation des jeux vidéo doit être suivie. Le projet de musée national du jeu vidéo n'a pas encore véritablement pris forme, mais il devrait révéler à la fois les attentes et les stratégies de l'action publique vis-à-vis de la pratique des jeux vidéo en France. Si le processus de patrimonialisation du jeu vidéo est en marche, il reste à définir précisément ce qu'il recouvre et les outils qui doivent l'accompagner. L'histoire du patrimoine vidéoludique reste encore à jouer.

BIBLIOGRAPHIE

AMATO É. A., 2008, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, université Paris 8.

AMOUGOU É. (dir.), 2004, *La question patrimoniale. De la « patrimonialisation » à l'examen de situations concrètes*, Paris : L'Harmattan, 282 p.

ANDERSON C., FORD C., 1986, « Affect of the game-player. Short-term effects of highly and mildly aggressive video games », *Personality and Social Psychology Bulletin*, vol. 12, n° 4, pp. 390-402.

AOYAMA Y., IZUSHI H., 2006, « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom », *Environment and Planning A*, vol. 38, n° 10, pp. 1843-1861.

BACKOWSKI S., 2004, *La contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo : convergence et divergences*, thèse de doctorat en cinéma sous la direction de Gui Chapouillie, Université de Toulouse-Le-Mirail.

BERRY V., 2009, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13.

BLANCHET A., 2009, *Les synergies entre cinéma et jeux vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, thèse de doctorat en sciences de l'art sous la direction de Raphaëlle Moine, Université Paris Ouest.

BOURDIN A., 1984, *Le patrimoine réinventé*, Paris : PUF, 239 p.

BOUTET M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, pp. 447-470.

BRUNO P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris : Syros, 139 p.

BULÉON P., 2001, « La mondialisation créerait-elle de l'identité et du territoire ? », in *Faire la géographie sociale aujourd'hui - Les documents de la MRSN de Caen*, n° 14, pp. 81-88.

CHOAY F., 1996, *L'allégorie du patrimoine*, Paris : Le Seuil, 260 p.

- CLAIS J.-B., 2005, « La “patrimonialisation” du jeu vidéo et de l’informatique », intervention dans le cadre du congrès *ICHIM 05*, Paris.
- CLAIS J.-B., 2011, *La patrimonialisation des jeux vidéo et de l’informatique. Ethnographie en ligne et hors ligne d’une communauté de passionnés*, thèse de doctorat en sociologie et anthropologie politique sous la direction de Michel Rautenberg, Université de Saint-Étienne.
- COAVOUX S., 2008, *La socialisation aux jeux vidéo en ligne. Carrière des joueurs et espace social du jeu*, master 1, ENS Lettres et Sciences humaines.
- COAVOUX S., 2011, « L’espace social des pratiques de *World of Warcraft* », in RUFAT S., TER MINASSIAN H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, pp. 164-180.
- DOCUMENTATION ABSTRACTS, 2002, *The State of digital preservation: an international perspective*, Washington DC : Council on Library and Information Resources, 95 p.
- DONNAT O., 2009, *Les pratiques culturelles des Français à l’ère du numérique : enquête 2008*, Paris : La Découverte, 282 p.
- DUVIGNAUD J., PÉREZ DE CUÉLLAR J., LE SCOUARNEC F.-P. (dir.), 2004, *Le patrimoine culturel immatériel : les enjeux, les problématiques, les pratiques*, Paris : Maison des Cultures du Monde, 254 p.
- ÉCOLE NATIONALE DU PATRIMOINE, 1997, *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Paris : La documentation française, 331 p.
- ESPOSITO N., 2004, *Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo. Actes du colloque ICHIM 04 Patrimoine & culture numérique, 31 août-2 septembre 2004, Berlin*, Ministère de la culture, Université de technologie de Compiègne, 29 p.
- FRIES F., 2003, *Propositions pour développer l’industrie du jeu vidéo en France, rapport ministériel*.
- GENVO, 2006, *Le Game Design des jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l’information et de la communication sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine de Metz.
- GENVO S., 2011, « L’émergence de la notion de *serious game* : une illustration des processus de ludicisation des TIC », intervention dans le cadre du séminaire *Jeu vidéo et médiation des savoirs* (MSH Paris-Nord, Labsic, Experice), MSH Paris Nord, 21 janvier 2011.
- GRAVARI-BARBAS M. (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux – approches – vécu*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 618 p.
- GRAVARI-BARBAS M., GUICHARD-ANGUIS S. (dir.), 2003, *Regards croisés sur le patrimoine dans le monde à l’aube du XXI^{ème} siècle*, Paris : Presses de l’Université Paris-Sorbonne, 952 p.
- GREFFE X., 1999, *La gestion du patrimoine culturel*, Paris : Anthropos, 253 p.
- GRIFFITHS M., 2000, « Does Internet and computer “addiction” exist ? Some case study evidence », *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 3, n° 2, pp. 211-218.
- GUÉRIN J.-P., 2001, « Patrimoine, patrimonialisation, enjeux géographiques », in *Faire la géographie sociale aujourd’hui - Les documents de la MRS de Caen*, n° 14, pp. 41-48.
- HALTER E., 2006, *From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games*, New York : Thunders’ Mouth Press, 364 p.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G., 2003, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal, Kingston, Londres, Ithaca : Mc-Gill’s Queen’s University Press, 368 p.
- LENIAUD J.-M., 2010, « Du matériel à l’immatériel : vers une nouvelle conception du patrimoine », in BENHAMOU F., CORNU M. (dir.), *Le patrimoine culturel au risque de l’immatériel*, Paris : L’Harmattan, pp. 23-31.

- LUPOVICI C., 2000, « Les stratégies de gestion et de conservation préventive des documents électroniques », *Bulletin des bibliothèques de France*, tome 45, n° 4, pp. 43-54.
- MELÉ P., 1998, *Patrimoine et action publique au centre des villes mexicaines*, Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, Éditions de l'IHEAL, 324 p.
- PABERZ C., 2012, « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux *Games Studies* au-delà de l'ethnographie », in TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris : Questions théoriques, p. 236-259.
- PÉRON F. (dir.), 2002, *Le patrimoine maritime. Construire, transmettre, utiliser, symboliser les héritages maritimes européens*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 538 p.
- POULOT D., 2009, *Musée et muséologie*, Paris : La Découverte, 125 p.
- ROSS S., DONNELLY M., DOBREVA M., 2003, *New Technologies for the cultural and scientific Heritage Sector. DigiCULT Technology Watch Report 1*, rapport de la commission européenne, 192 p.
- ROTHENBERG J., 1999, *Avoiding technological Quicksand: finding a viable technical foundation for digital preservation*, Washington DC : Council on Library and Information Resources, 35 p.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, 197 p.
- SEMMOUD, N., 2004, « Valorisation patrimoniale et changement social : un pléonasme ? », in GRAVARI-BARBAS M. (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux – approches – vécu*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, pp. 265-280.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S., BERRY V., 2011, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, n° 3, pp. 245-262.
- TRÉMEL L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris : PUF, 309 p.
- TRICLOT M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Zone, 252 p.
- VESCHAMBRE V., 2004, « Effacement et réappropriation de l'habitat populaire dans les centres anciens patrimonialisés : les exemples du Vieux-Mans et de la Doutre à Angers », in GRAVARI-BARBAS M. (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux – approches – vécu*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, pp. 245-264.
- VINCENT A., 2010, *Préservation d'œuvres musicales. Étude du processus de production*, Master 2 en Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication, Université de technologie de Compiègne.